

XVII

SEMINARIO HISPANO MEXICANO DE INVESTIGACIÓN EN BIBLIOTECONOMÍA Y DOCUMENTACIÓN

ONLINE, VÍA ZOOM

*Del 18 al 20 de mayo de 2021
Horario de 9:00 a 12:00 horas*

INSCRIPCIONES:
<http://sistemas.iibi.unam.mx/ginea/econtinua/>
Liga de inscripción y de asistencia diaria.

Constancia con el 80%

ORGANIZADO POR:

Universidad Nacional Autónoma de México
Instituto de Investigaciones
Bibliotecológicas y de la Información

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Documentación
Departamento de Biblioteconomía y Documentación

*Desafíos en el entorno
de la información y
documentación ante
las problemáticas
sociales actuales*



Tendencias de la innovación (abierta) en la biblioteca postdigital

ÍNDICE

1. CONTEXTO

- Innovación Abierta
- Biblioteca Posdigital

2. TENDENCIAS EN LA INNOVACIÓN

- Crowdsourcing
- Gamificación

3. REFLEXIONES

- Análisis DAFO

INNOVACIÓN

Innovar: Mudar o alterar algo, introduciendo novedades (RAE)

La innovación es hoy un **requisito imprescindible** para el desarrollo y funcionamiento de las empresas e instituciones documentales (bibliotecas o más ampliamente las “instituciones de la memoria”)

En los últimos años, se ha visto acelerada/**impulsada por** los grandes y continuos avances de **la tecnología** (“mundo digital”)

Muchos tipos (o clasificaciones) de la innovación

Clásica (Dewar y Dutton, 1986): según el nivel de novedad
Innovación incremental (o progresiva) /Innovación radical

Según función del resultado del proceso de innovación

- innovaciones externas/tangibles y las internas/intangibles (Rowley, 2011)



INNOVACIÓN ABIERTA

Cambio de paradigma: Innovación abierta

La innovación cerrada frente a la innovación abierta (Chesbrough, padre de la idea)

De forma muy resumida “significa que las ideas valiosas pueden venir de dentro o de fuera de la empresa y pueden llegar al mercado desde dentro o también desde fuera de la empresa”

“**La lógica** que subyace al proceso de innovación **se ha invertido** por completo. Incluso la expresión no inventado aquí (NIH), como tecnología externa de la que una empresa debe desconfiar, tiene hoy un significado totalmente diferente. Hoy en día, NIH significa que las empresas no necesitan reinventar la rueda, ya que pueden confiar en fuentes externas para hacer el trabajo de forma eficaz”
(Chesbrough, 2003)

En las bibliotecas, la innovación abierta “integra los puntos de vista de los usuarios (como clientes), de las empresas de software o de diseño (como proveedores), así como de otras bibliotecas (como competidores) en la estrategia de desarrollo de una biblioteca” (Henkel et al., 2017)

También se conoce como pensamiento de diseño (*Design Thinking*), participación de los usuarios o co-creación

POSTDIGITAL

El término postdigital se aplica a las más diversas áreas de la cultura: arte, literatura, música, filosofía,...

Aunque hay gran debate sobre el alcance o significado exacto del término, estamos de acuerdo en que
Postdigital: term that sucks but is useful (Cramer y Jandrić, 2021)

Origen de la idea: “**Asúmelo: la revolución digital ha terminado.** (...) la tecnología, ya empieza a darse por sentada, (...) Al igual que el aire y el agua potable, lo digital sólo se notará por su ausencia, no por su presencia” (Negroponte, 1998)

Esta condición postdigital actual está caracterizada por una **presencia cotidiana** de lo digital y de la computerización sin precedentes, por su **ubicuidad**, así como por la **conectividad permanente** (Llamas Ubieto, 2020)

Lo postdigital no describe una situación, condición o acontecimiento posterior a lo digital. No es un término cronológico sino **una actitud crítica (o filosofía) que indaga en el mundo digital**, examinando y criticando su constitución, su orientación teórica y sus consecuencias. (Peters y Besley, 2019)

BIBLIOTECA POSTDIGITAL

Evolución: De la biblioteca 2.0 a la biblioteca Postdigital

La biblioteca 2.0 (2005) supuso la adopción de herramientas de la web 2.0: una web bidireccional y participativa. principalmente el uso de RRSS como forma de comunicación con el usuario/lector.

Biblioteca postdigital

Propuesta de denominación para la nueva etapa en la evolución de las bibliotecas : espacio híbrido en el que lo físico y lo virtual (digital) conviven de forma inseparable y transparente

“Realmente estamos creando un modelo de servicio bibliotecario más allá de "cualquiera, en cualquier lugar, en cualquier momento y de cualquier manera".

“Nuestros usuarios esperan interactuar con nuestras bibliotecas de maneras muy diferentes. No pretenden acercarse a un mostrador en la biblioteca física, plantear una pregunta y obtener una respuesta [...] con la disponibilidad de muchas alternativas competitivas para un acceso rápido y fácil a la información, los usuarios "buscarán" en función de la comodidad y la calidad percibida del servicio” (Neal 2012)

DOS TENDENCIAS INNOVADORAS

Crowdsourcing ¿Qué es?

En sentido amplio: **colaboración abierta distribuida** o **externalización abierta de tareas** (Basado Howe, 2006)

El crowdsourcing es un tipo de **actividad participativa en línea** en la que un individuo, una institución, una organización sin ánimo de lucro o una empresa propone a **un grupo de individuos** de conocimientos, heterogeneidad y número variables, a través de una convocatoria abierta y flexible, la **realización voluntaria de una tarea**." (Estellés-Arolas y González-Ladrón-De-Guevara, 2012)

Aunque las bibliotecas, los archivos y los museos tienen desde hace tiempo una historia y una misión de divulgación y compromiso con el público, el crowdsourcing supone un avance hacia un modelo de compromiso más participativo e inclusivo

PERMITE

- Hacer de los usuarios/lectores unos agentes activos y creativos
- Realizar trabajos imposibles con los recursos propios disponibles por la institución



Crowdsourcing: Aplicaciones

- Enriquecimiento de la colección (Aportar fondos personales)
- Transcripción de textos (ejemplo: idiomas menos frecuentes, distintos del idioma principal de la institución)
- Mejora/revisión del resultado de la digitalización OCR
- Identificación de lugares/edificios/personas
- Catalogación o etiquetado social
- Implicar a la comunidad en el gobierno o gestión de la institución*

EJEMPLOS Crowdsourcing

BNE. [Comunidad BNE](#)

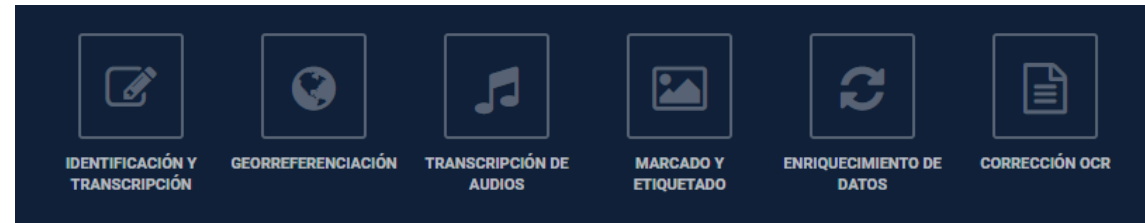
24 proyectos- 688 colaboradores- 21.337 contribuciones

British Library. [LIBCROWDS](#)

171 proyectos- 2877 voluntarios- 265.453 contribuciones

Library of Congress. [By the People](#)

23 “campañas”- 24.600 colaboradores- 310.000 transcripciones



Proyecto Convert-a-Card

Herencia: Centuries of Spanish Legal Documents

Legal documents shed light on what societies and individuals value, and the struggles, hopes, and triumphs of people across the societal spectrum. You can transcribe documents written in Spanish, Latin, and Catalan between 1300 and 1800, and open the legal history of Spain and Spanish colonies to greater discovery. Help us bring this rare collection to life!

Los documentos jurídicos iluminan lo que la sociedades e individuos valoran y las batallas, esperanzas y triunfos de personas a través de todo el espectro social. Puedes transcribir documentos escritos en español, latín y catalán desde los años 1300 a los 1800 y dar entrada a la historia jurídica de España y de sus colonias para mayor descubrimiento. Ayúdanos a traer a la luz esta colección de materiales únicos.



En la Imprenta del Rey nuestro Señor, y de la Ciudad.

EJEMPLOS Crowdsourcing (II)

Enriquecimiento de la colección	Europeana: Untold stories & official histories of WW1
Identificación de imágenes	Biblioteca Tomás Navarro: Apadrina un documento
Recopilación (masiva) de datos científicos	McGill University: Draw (Data Rescue: Archival and Weather)
Transcripción de textos manuscritos	University College London: Transcribe Bentham
Identificación de personas	Library and Archives Canada: Naming

Gamificación ¿Qué es?

Gamificación es la utilización de **elementos** de juegos **y técnicas** del diseño de juegos en **contextos que no son de juego**.

Tendencia y estrategia digital muy destacada (Congresos, conferencias, Mesa de trabajo ALA, Informe NHM..)



Elementos de la gamificación

Tipología muy amplia: simulación, juegos de rol, rompecabezas (puzles), crucigramas, estrategia, aventura...

A efectos prácticos es útil tener en cuenta la función principal del juego y clasificar en 2 tipos principales: **juegos para el entretenimiento** y **juegos para el aprendizaje** o juego serio (Serious game. Abt, 1970)

Gamificación: Aplicación en bibliotecas

- Incorporación de nuevos usuarios y fidelización de los existentes
- Difusión (y reutilización) de las colecciones,
- Promoción y difusión de los servicios
- Fomento de la lectura (*reading program*)
- Alfabetización informacional/mediática
- Revalorización del espacio físico de la biblioteca y su integración con los espacios virtuales
- Visibilización de la biblioteca (cambio de imagen/branding)



Fuente: Gómez-Díaz, Raquel; García-Rodríguez, Araceli (2018)

EJEMPLOS Gamificación

#ColorOurCollections	Biblioteca de la Academia de Medicina de Nueva York	Proyecto Internacional. Masivo. Reutilización colecciones de imágenes
3 art games for Janmashtami!	The Heritage Lab	Rompecabezas (Puzzles)/ <i>Matching pairs</i>
Citizen DJ	Library of Congress	Remezclar (remix) /reutilización de sonidos/ Hiphop
Juego Filarmónico	BNE	Componer minuetos. Automatización

EJEMPLOS Gamificación

<https://www.getbadnews.com/#intro>



Es un *serious game*. Orientado a la formación contra fake news y desinformación Este juego se ha desarrollado como una herramienta de **alfabetización mediática** de acceso público. Y se promueve su uso en entornos educativos.

Disponible en varios idiomas (no español) y dos niveles: Adultos y Junior (

El jugador adopta el papel de “villano”: Un vendedor de noticias falsas, que sin ninguna traba ética ni escrúpulos, y elige un camino que construya tu persona como un magnate de los medios de comunicación

Funciona como una vacuna contra la información engañosa

Base teórica: La teoría de la inoculación (apoyada en la psicología social, afirma que las personas son capaces de crear una resistencia contra la información falsa o una versión debilitada de un argumento engañoso antes de exponerse a la información "real"

EJEMPLOS: Gamificación + Crowdsourcing

METADATAGAMES <https://metadatagames.org/>

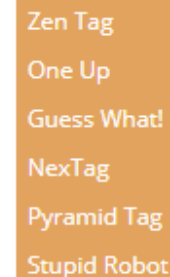
Metadata Games (MG) era una plataforma de **juego de crowdsourcing** libre y de código abierto (FOSS).

Los jugadores juegan a Metadata Games con las imágenes, el vídeo y el audio procedentes de bibliotecas, archivos y los museos. Se obtienen valiosas descripciones, que facilitan el descubrimiento/explotación de estas colecciones



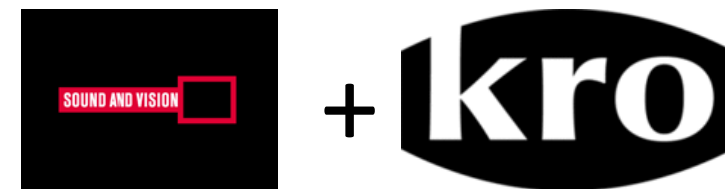
Waisda? Es un juego de etiquetado de vídeos para recopilar metadatos generados por los usuarios para los videoclips (es una herramienta de crowdsourcing).

Etiquetado social: Dos o más usuarios juegan entre sí introduciendo etiquetas que describen el contenido del vídeo. Cuando una misma etiqueta es asignada por varios usuarios se demuestra su relevancia



- Zen Tag
- One Up
- Guess What!
- NexTag
- Pyramid Tag
- Stupid Robot

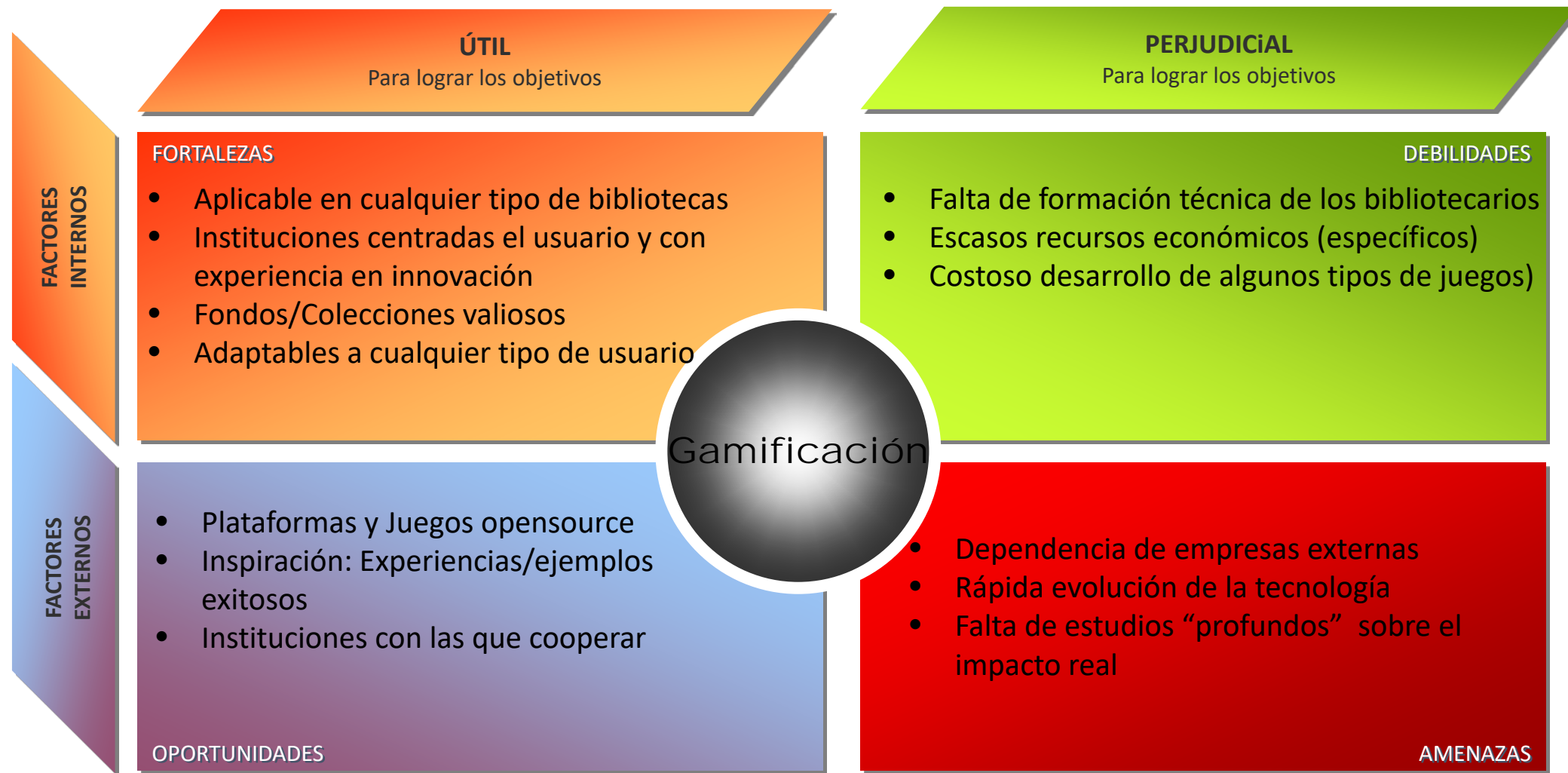
De 2012 -2019, más de 45 colecciones de 11 instituciones. Colaboraciones actuales incluyen la British Library, Boston Public Library, Digital Public Library of America



REFLEXIONES

Análisis DAFO





REFERENCIAS Seleccionadas

- Chesbrough, H. W. (2003). *Open Innovation. The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*. Boston: Harvard Business School Press
- Henkel, M., Ilhan, A., Mainka, A., & Stock, W. G. (2017). Case studies on open innovation in libraries. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 54(1), 705-706
- Cramer, F. (2015). What is 'Post-digital'?. In *Postdigital aesthetics* (pp. 12-26). London: Palgrave Macmillan
- Llamas Ubieto, Miriam (2020) Postdigital ahora. En: *Cuadernos del ahora*
- Estellés-Arolas, Enrique; González-Ladrón-De-Guevara, Fernando. (2012): Clasificación de iniciativas de crowdsourcing basada en tareas. En: *El Profesional de la Información* 21 (3)
- Estellés-Arolas, Enrique; González-Ladrón-De-Guevara, Fernando (2012): Towards an integrated crowdsourcing definition. En: *Journal of Information Science* 38 (2), pág. 189–200
- Ordás, Ana (2018): *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*. Editorial UOC.

Créditos



Este estudio ha sido elaborado en el marco del Proyecto de Investigación

REC-LIT. Reciclajes culturales: transliteraturas en la era postdigital

Referencia RTI2018-094607-B-I00 (MCI/AEI/FEDER, UE).

